

**PENGEMBANGAN E-MODUL SELF MANAGEMENT DALAM
BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK MENCEGAH KECANDUAN GAME
ONLINE PADA SISWA KELAS X IPS III DI SMA MUHAMMADIYAH 3
YOGYAKARTA**

PROPOSAL SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas
Ahmad Dahlan Yogyakarta untuk Memenuhi Persyaratan Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Strata Satu (S1) Pendidikan**



Disusun Oleh :

Nama : Syaifudin
NIM : 1600001293
Program Studi : Bimbingan dan konseling
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Ahmad Dahlan

YOGYAKARTA

2023

**PENGEMBANGAN E-MODUL SELF MANAGEMENT DALAM
BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK MENCEGAH KECANDUAN GAME
ONLINE PADA SISWA KELAS X IPS III DI SMA MUHAMMADIYAH 3
YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Ahmad Dahlan Guna Memenuhi

Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana

Starata Satu (S1) Pendidikan

Disusun Oleh

Nama : Syaifudin

NIM : 1600001293

Program Studi : Bimbingan dan Konseling

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

1960
Universitas Ahmad Dahlan

YOGYAKARTA

2023

**PENGEMBANGAN E-MODUL SELF MANAGEMENT DALAM
BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK MENCEGAH KECANDUAN GAME
ONLINE PADA SISWA KELAS X IPS III DI SMA MUHAMMADIYAH 3
YOGYAKARTA**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Syaifudin
1600001293**

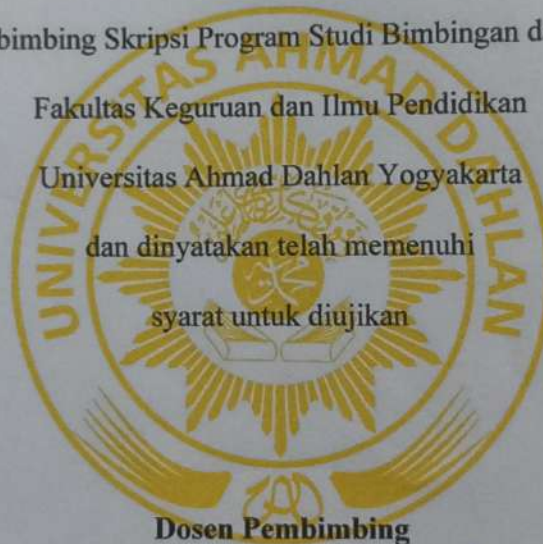
Telah disetujui oleh

Dosen Pembimbing Skripsi Program Studi Bimbingan dan Konseling

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta

dan dinyatakan telah memenuhi
syarat untuk diujikan



Dosen Pembimbing

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Tri Sutanti', is written over the printed name and ID number.

**Tri Sutanti, S.Pd., M.Pd
NIY. 60120716**

**PENGEMBANGAN E-MODUL SELF MANAGEMENT DALAM
BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK MENCEGAH KECANDUAN GAME
ONLINE PADA SISWA KELAS X IPS III DI SMA MUHAMMADIYAH 3
YOGYAKARTA**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Syaifudin
1600001293**

Telah disetujui oleh dosen pembimbing skripsi Program Studi Bimbingan dan konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Ahmad Dahlan dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diajukan



Yogyakarta, Mei 2023

Mengetahui,

Kaprodi BK

Irvan Budhi Handaka, S.Pd., M.Pd
NIY. 60120715

Dosen Pembimbing

Tri Sutanti, S.Pd., M.Pd
NIY. 60120716

SKRIPSI

PENGEMBANGAN E-MODUL SELF MANAGEMENT DALAM BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK MENCEGAH KECANDUAN GAME ONLINE PADA SISWA KELAS X IPS III DI SMA MUHAMMADIYAH 3 YOGYAKARTA

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Syaifudin
1600001293

Telah dipertahankan di depan

Panitia Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta pada

dan dinyatakan telah memenuhi syarat guna memperoleh

gelar Sarjana Pendidikan Bimbingan dan Konseling

SUSUNAN PANITIA UJIAN SKRIPSI

Ketua : Tri Sutanti ,M.Pd
Penguji 1 : Irvan Budhi Handaka ,M.Pd
Penguji 2 : Dr. Muya Barida , M.Pd



Yogyakarta, 24 Juli 2023

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Ahmad Dahlan

Dekan,



Muhammad Sayuti,S.Pd., M.Pd., M.Ed., Ph.D.

NIP 60080551

PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

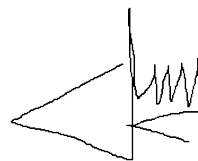
Nama : Syaifudin
NIM : 1600001293
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Tugas Akhir : Pengembangan Bimbingan Kelompok Self Management
Untuk Mencegah Kecanduan Game Online Pada Siswa
Kelas X IPS III SMA Muhammadiyah 3 Yogyakarta

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Hasil karya yang saya serahkan ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar kesarjanaan baik di Universitas Ahmad Dahlan maupun di institusi pendidikan lainnya.
2. Hasil karya saya ini bukan saduran/ terjemahan melainkan merupakan gagasan, rumusan, dan hasil pelaksanaan penelitian/ implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan narasumber penelitian.
3. Hasil karya saya ini merupakan hasil revisi terakhir yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali yang digunakan sebagai acuan dalam naskah dengan menyebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari terbukti ada penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya saya ini, serta sanksi lain yang sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Ahmad Dahlan.

Yogyakarta, 24 Juli 2023



Syaifudin

PERNYATAAN PERSETUJUAN AKSES

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Syaifudin
NIM : 1600001293
Program Studi : Bimbingan dan Konseling
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Email : syaifudin1600001293@webmail.uad.ac.id
Judul Tugas Akhir : Pengembangan E-Modul Bimbingan Kelompok Self Management Pada Siswa Kelas X IPS III SMA Muhammadiyah 3 Yogyakarta

Dengan ini saya menyerahkan hak sepenuhnya kepada Pusat Sumber Belajar Universitas Ahmad Dahlan untuk menyimpan, mengatur akses serta melakukan pengelolaan terhadap karya saya ini dengan mengacu pada ketentuan akses tugas akhir elektronik sebagai berikut (beri tanda pada kotak) :



Saya mengizinkan karya tersebut diunggah ke dalam aplikasi Repository Pusat Sumber Belajar Universitas Ahmad Dahlan.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Mengetahui,
Dosen Pembimbing

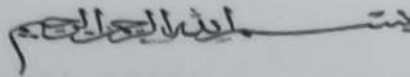
Tri Sutanti
NIY 60120716

Yogyakarta, Juli 2020
Penulis



Syaifudin
NIM 1600001293

LEMBAR PERNYATAAN



Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Syaifudin

NIM : 1600001293

Program Studi : Bimbingan dan Konseling

Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas : Universitas Ahmad Dahlan

Menyatakan bahwa Skripsi “Pengembangan Bimbingan Kelompok Self Management Untuk Mencegah Kecanduan Game Online Pada Siswa Kelas X IPS III SMA Muhammadiyah 3 Yogyakarta” adalah hasil pekerjaan saya sendiri dan sepanjang sepengetahuan saya tidak berisi materi yang ditulis orang lain sebagai persyaratan penyelesaian studi perguruan tinggi ini atau perguruan tinggi lain kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan ketika penulisan karya tulis ilmiah yang lazim. Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, hal tersebut sepenuhnya menjadi tanggungjawab saya.

Yogyakarta, Juli 2023

Penulis,



Syaifudin

MOTTO

وَقُلْ أَعْمَلُوا فَسِيرَى اللَّهِ عَمَلِكُمْ وَرَسُولِهِ وَالْمُؤْمِنُونَ وَسَرُدُّونَ إِلَى
عِلْمِ الْغَيْبِ وَالشَّهَادَةِ فَيُنَبِّئُكُمْ بِمَا كُنْتُمْ تَعْمَلُونَ ﴿١٠٥﴾

“ Bekerjalah kamu, maka Allah dan rasul Nya serta orang orang mukmin akan melihat pekerjaan mu itu dan kamu akan dikembalikan kepada Allah lalu diberitakan kepada Nya apa yang telah kamu kerjakan”

At-Taubah : 105

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, puji syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulisan SKRIPSII i ini dapat terselesaikan dengan baik. Sebagai perwujudan dari rasa terimakasih, karya ini saya persembahkan untuk :

- ❖ Kedua Orang tua tercinta dan terkasih ayahanda Syaifudin Mundarto dan Ibunda Supinah, terima kasih atas semua dukungan, nasehat, motivasi, doa, ketulusan, kasih sayang, dan pengorbanan yang telah beliau berikan selama ini tiada henti. Sehingga saya bisa menyelesaikan skripsiii dengan tuntas dan terus berjuang serta bersemangat dalam menjalani hari demi hari.
- ❖ Kepada saudara-saudara kandung yaitu Alwis dan Edwin terimakasih atas dukungan, doa, dan semangat yang telah diberikan hingga saat ini sehingga saya dapat menyelesaikan skripsiii saya sampai tuntas.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Swt yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal SKRIPSII i ini. Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi besar Muhammad Saw, yang telah memberikan pendidikan akhlak yang paling sempurna.

Penyusunan skripsi ini merupakan kajian secara singkat mengenai Pengembangan Bimbingan Kelompok Self Management Untuk Mencegah Kecanduan Game Online Pada Siswa Kelas X IPS III SMA Muhammadiyah 3 Yogyakarta Tahun Ajaran 2022/2023. Pemilihan topik dan bahasan dalam skripsi ini merupakan suatu hal yang baru bagi prodi BK UAD, sehingga diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan warna baru bagi prodi BK UAD. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan suatu media yang mana membantu siswa SMA kelas X untuk kecanduan game online siswa.

Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan arahan, bantuan dan dorongan serta bimbingan selama penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, para kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih kepada:

- ❖ Dr. Muchlas, M. T, Rektor Universitas Ahmad Dahlan, yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk membina ilmu di lembaga ini;

- ❖ Muhammad Sayuti, S.Pd., M.Pd., M.Ed., Ph.D. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta, yang telah memberikan izin penelitian kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini;
- ❖ Irvan Budhi Handaka, M. Pd., Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling yang telah memberikan pengarahan dan dorongan kepada penulis untuk penyusunan skripsi;
- ❖ Tri Sutanti, M.pd., Dosen Pembimbing skripsi yang telah membimbing dengan penuh rasa kesabaran, memberikan motivasi dan semangat kepada penulis untuk mengerjakan skripsi;
- ❖ Irvan Budhi Handaka, M.Pd., selaku Dosen penguji I yang telah memberikan bimbingan perbaikan guna menyempurnakan skripsi ini
- ❖ Muya Barida, M.Pd, selaku Dosen penguji II yang telah memberikan bimbingan perbaikan guna memperbaiki skripsi ini;
- ❖ Kepala Sekolah SMA Muhammadiyah 3 Yogyakarta, yang telah memberikan izin penulis untuk melaksanakan Magang dan juga dilanjutkan melaksanakan penelitian guna penyusunan skripsi;
- ❖ Seluruh keluarga besar dosen di Program Studi Bimbingan dan Konseling, yang telah memberikan arahan, motivasi dan juga pengalaman yang berharga;
- ❖ Keluarga Saya, yang terus memotivasi dan memberi dukungannya untuk menyelesaikan skripsi ini
- ❖ Teman-teman Seperjuangan Prodi BK angkatan 2016, yang terus memberi semangat dan motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
- ❖ Semua pihak yang tidak dapat disebutkan penulis satu per satu, yang membantu penulis secara langsung maupun tidak langsung.

Semoga bantuan dan amal kebaikan yang telah diberikan mendapat ridho Allah Subhaanahu wa Ta'aala. Akhirnya, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi perubahan karya ini. Semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi peneliti sendiri, dan pembaca di bidang pendidikan pada umumnya. Skripsi ini mungkin masih terdapat kekurangan, Oleh karena itu penulis

mohon maaf apabila ditemukan kesalahan dalam penyusunan dan kekurangan.
penulis berharap semoga proposal skripsi ini bermanfaat bagi para pembaca.

Yogyakarta, Juli 2023

Penulis,

Syaifudin
NIM.1600001293

DAFTAR ISI

PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	iv
PERNYATAAN PERSETUJUAN AKSES	v
LEMBAR PERNYATAAN	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	10
C. Pembatasan Masalah	10
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian.....	11
F. Manfaat Penelitian	11
G. Spesifikasi Produk.....	12
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	13
BAB II	14
A. Kecanduan Game Online.....	14

1.	Pengertian Kecanduan Game Online	14
2.	Tipe-tipe dari game online	15
3.	Dampak Positif dan Negatif Kecanduan Game Online	17
4.	Faktor Faktor Penyebab Kecanduan Game Online.....	20
B.	Bimbingan Kelompok	21
1.	Pengertian Bimbingan Kelompok	21
2.	Tujuan Bimbingan Kelompok.....	22
3.	Fungsi Bimbingan Kelompok	24
C.	Self Management.....	25
a.	Tahap-Tahap Teknik Self-Management	26
b.	Manfaat Teknik Self- Management	27
D.	Elektronik Modul	28
1.	Pengertian Elektronik Modul.....	28
2.	Karakteristik Modul Elektronik	31
3.	Prinsip-Prinsip E-Modul	36
4.	Manfaat Modul	37
E.	Kajian Penelitian Relevan	37
F.	Kerangka Berfikir.....	39
G.	Pertanyaan Penelitian	40
BAB III	41
A.	Metode Penelitian dan Pengembangan.....	41
B.	Definisi Operasional	42
C.	Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	42
D.	Uji Coba Produk.....	48
1.	Desain Uji Coba.....	48

2.	Uji Validasi Desain Produk	49
3.	Jenis Data.....	50
4.	Instrumen Pengumpulan Data.....	50
5.	Teknik Analisis Data	58
BAB IV		62
HASIL DAN PEMBAHASAN		62
A.	Hasil Penelitian.....	62
1.	Potensi masalah dan masalah.....	62
2.	Pengumpulan Data.....	67
B.	Hasil Pengembangan	68
1.	Desain Produk.....	68
2.	Validasi Produk.....	71
3.	Revisi Desain	77
C.	Pembahasan Produk Akhir	79
BAB V.....		81
Kesimpulan Dan Saran.....		81
1.	Kesimpulan	81
2.	Saran.....	82
Daftar Pustaka.....		84
LAMPIRAN.....		87

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan Modul Elektronik Dan Modul Cetak	29
Tabel 2. 2 Karakteristik Perbandingan Modul Elektronik Dan Modul Cetak.....	33
Tabel 3. 1 Kisi-kisi Instrumen Skala Kecanduan Game Online	45
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Lembar Penilaian Ahli Media Terhadap Kualitas E-Modul Bimbingan Kelompok Self Management Bagi Siswa Kelas XI SMA Muhammadiyah 3 Yogyakarta	51
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Lembar Penilaian Ahli Materi	53
Tabel 3. 4 Skor Jawaban Responden Terhadap Instrumen	55
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Instrumen Skala Kecanduan Game Online Sebelum Validasi	55
Tabel 3. 6 Hasil Uji Reliabilitas	58
Tabel 3. 7 Gradasi Pilihan Jawaban	59
Tabel 3. 8 Gradasi Alternatif Jawaban	59
Tabel 4. 1 kategori Nilai Kecanduan game online	69
Tabel 4. 2 Rerata Tiap Aspek Kecanduan Game Online	70
Tabel 4. 3 Hasil Penilaian Uji Ahli Materi Terhadap Pengembangan Media elektronik modul bimbingan kelompok self management untuk mencegah kecanduan game online siswa	76
Tabel 4. 4 Hasil Penilaian Uji Ahli Media Terhadap Pengembangan Media Elektronik Modul Bimbingan Kelompok Self Management Untuk	79
Tabel 4. 5 Hasil Penilaian Keseluruhan:Elektronik Modul Bimbingan Kelompok Self Management Untuk Mencegah Kecanduan Game Online Siswa Kelas X IPS III SMA Muhammadiyah 3 Yogyakarta	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka berfikir	43
Gambar 3. 1 Prosedur Penelitian dan Pengembangan	47
Gambar 4. 1 Diagram Tingkat kecanduan game online.....	70
Gambar 4. 2 Cover elektronik modul bimbingan kelompok self management	73
Gambar 4. 3 layout isi elektronik modul bimbingan kelompok self management	74
Gambar 4. 4 contoh isi elektronik modul bimbingan kelompok self management	74
Gambar 4. 5 Contoh Lembar Kerja Siswa di Setiap Pertemuan	75
Gambar 4. 6 Revisi Penambahan Materi.....	82

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. 1 Surat keputusan Keputusan Pembimbing Skripsi.....	91
Lampiran 1. 2 Surat Izin Penelitian.....	92
Lampiran 1. 3 Tabulasi Hasil Uji Coba Validitas Instrumen.....	93
Lampiran 1. 4 Surat Permohonan Validasi Instrumen.....	95
Lampiran 1. 5 Surat Permohonan Validasi Materi.....	96
Lampiran 1. 6 Surat Permohonan Validasi Media.....	97
Lampiran 1. 7 Penilaian Validasi Ahli Instrumen.....	98
Lampiran 1. 8 Penilaian Validasi Ahli Materi.....	104
Lampiran 1. 9 Penilaian Validasi Ahli Media.....	105

ABSTRAK

Kecanduan game online dalam kamus psikologi diartikan sebagai keadaan bergantung pada suatu obat bius. Pada umumnya, kecanduan tersebut menambah toleransi terhadap suatu obat bius, ketergantungan fisik dan psikologis, dan menambah gejala pengasingan diri dari masyarakat apabila obat bius dihentikan kata kecanduan (addiction). Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan didapatkan bahwa . Selain itu, berdasarkan hasil wawancara oleh guru BK, layanan yang diberikan oleh guru BK untuk mencegah kecanduan game online belum sepenuhnya optimal serta perlunya adanya pengembangan layanan dan media yang baru untuk membantu guru BK dalam mengoptimalkan layanan untuk mencegah kecanduan game online siswa.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan tujuan untuk mengembangkan media berupa elektronik modul bimbingan kelompok self management pada siswa kelas X IPS III SMA Muhammadiyah 3 Yogyakarta. Adanya media e-modul ini dapat dijadikan sebagai alternatif baru bagi guru BK dalam layanan untuk mencegah kecanduan game online. Model penelitian pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Brog and Gall sampai pada tahap ke-5 yaitu potensi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, dan revisi desain.

Hasil penelitian pengembangan ini diukur berdasarkan hasil penilaian uji validasi ahli yang terdiri dari dua ahli yakni ahli materi dan ahli media. Hasil penilaian oleh uji ahli materi mendapatkan nilai sebesar 79,69 dengan kategori sangat baik. Uji ahli media mendapatkan nilai sebesar sebesar 81,25 dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hal tersebut maka E-Modul Bimbingan Kelompok Self Management Untuk Mencegah Kecanduan Game Online Pada Siswa Kelas X IPS III SMA Muhammadiyah 3 Yogyakarta Tahun Ajaran 2022/2023 layak untuk digunakan.

Kata Kunci: Kecanduan game online, E-Modul Bimbingan Kelompok Self Managemen